VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

XADREZ É BOM PARA QUEM SABE

Títulos: Colossus Chess e Psi Chess
Máquina: Spectrum

Há jogos que surgem nitidamente em má altura: é o caso de *Colossus Chess 4.0*, que teria sido muito melhor recebido se não se desse a coincidência de ser lançado quase ao mesmo tempo de *Psi Chess*, um dos melhores — ou mesmo o melhor — programas do género que temos visto, embora de manuseio mais difícil que o primeiro.

Peritos de xadrez não somos e, por isso, difícil se tornará afirmar qual dos dois é tecnicamente melhor. Pelos poucos conhecimentos que temos deste jogo, diríamos que ambos são bons para os apreciadores, muito embora *Psi chess* seja visivelmente mais agradável e muito mais elaborado, permitindo a escolha entre três tabuleiros: um bidimensional e dois em 3D, com as tradicionais peças Staunton ou as Lewis; além disso, *Psi Chess* permite «rodar» o tabuleiro, de forma a que, em qualquer momento, podemos observá-lo do ponto de vista do opositor ou de espectadores colocados à esquerda ou à direita. Em gráficos, portanto, e até em opções, este é muito superior a *Colossus*, mas este possui também características muito positivas, tais como o *screen* secundário, a que se tem acesso teclando «Space», que dá valiosas informações, incluíndo os movimentos que o computador «supõe» que vamos executar, e uma opção de jogar «às cegas» com as brancas, as pretas ou ambas.

Qualquer dos programas tem uma série de comandos e aconselhamos os leitores a não os adquirirem sem as necessárias instruções, que ocupam várias páginas. No entanto, damos a seguir a indicação da generalidade dos comandos, para ajudar um pouco aqueles leitores que se vejam impossibilitados de conseguir a documentação.

Colossus

O *Screen* mostra um tabuleiro com as letras e algarismos habituais, o que facilita bastante a movimentação em notação algébrica. Note-se, todavia, que as peças podem ser deslocadas com *joystick* ou teclas de cursor, movendo o cursor para a peça que desejamos mover, carregando «Fire» ou «Enter», conforme o caso, e depois levando o cursor para a nova posição e repetindo a manobra. Se nos enganarmos na peça, a tecla «Delete» anula. Se usarmos a notação algébrica, que é mais fácil, esta é teclada. Se o movimento é ilegal, aparece esta indicação no ecran, devendo recomeçar o movimento desde o princípio. Quando conseguimos promover um peão, o programa pergunta a que peça e devemos responder com a abreviatura inglesa das peças («N», cavalo, «B», bispo», «R», torre, «Q», rainha, e esta última promoção valerá também se teclarmos qualquer outra tecla). Para fazer roque, move-se o rei para o local devido. Para capturar um peão *en passant*, move-se normalmente o nosso peão.

Depois de executarmos um movimento, o computador indica que está a «pensar», e aqui temos um inofensivo truque, que nem sempre pode dar os melhores resultados. Se teclarmos «Delete» enquanto o computador «pensa», este interrompe e executa o melhor movimento que encontrou até aí. Se o computador «acha» que nos vai dar mate em X movimentos, indicará «Mate in...», com o número de movimentos.

Quando se começa teclando «Shift+G» fará que o programa jogue com as brancas. Todos os outros comandos são dados *premindo «Shift» e outra tecla, simultaneamente,* pelo que a seguir indicaremos apenas as teclas:

«A» — alterar posição; para alterar posições, e neste modo há outra série de comandos para alterar o tabuleiro: «G» dá o regresso à posição inicial, se cometemos um erro; «M» dá o número do novo movimento; «S» indica o lado a mover-se, brancas ou pretas; «W» limpa todas as peças do tabuleiro; para modificar a posição de uma peça, coloca-se o cursor no quadrado e tecla-se a inicial da peça que queremos meter aí; «E» sai desta posição, a menos que se tenha executado algum posicionamento ilegal, deve ser corrigido.

«B» — voltar atrás; pode-se usar para recomeçar o jogo noutra estratégia em qualquer altura, por exemplo, se queremos «recuperar» uma peça que perdemos por erro e continuar a partir da posição anterior; teclando «F», pelo contrário, fará avançar de novo o jogo.

C» — muda cores.
«D» — SAVE/LOAD; teclar «S» ou «L», quando o programa pergunta o que se pretende.

«E» — fazer *reset* dos relógios.
«G» — obriga o programa a «deslocar-se» para o lado que irá jogar e pode ser usado para o obrigar a jogar contra si próprio, se for usado repetidamente, depois do comando «Supervisor» (ver adiante).

«I» — jogar invisível; quando o programa pergunta, teclar «1» para brancas, «2» para pretas, «3» para ambas ou «0» para voltar atrás.

«J» — *joystick;* liga/desliga.
«L» mostra os movimentos legais de uma peça sobre a qual se colocou o cursor.

«N» — novo jogo.
«O» — muda a orientação do tabuleiro, permitindo jogar com as pretas.

«P» — faz o computador jogar contra sí próprio; para sair, teclar «Delete» quando ele está a «pensar».

«Q» — qualificar parâmetros, mas não usar a menos que se tenham as instruções;

«R» — faz o programa executar toda a partida em *replay*, interrompe-se com «Delete».

«S» — supervisor; interrompe os movimentos do programa e permite-nos eecutar jogadas dos dois lados.

«T» — selecciona os níveis de jogo.

«U» — pede ao programa que executa o segundo melhor movimento depois daquele que escolher, e assim sucessivamente.
«V» desliga/liga o som

Psi Chess

Como dissemos, e *screen* mostra o tabuleiro que escolhemos, indicando, na parte inferior, os tempos e os movimentos executados. A tecla mais importante é o «I», que nos permite mudar de modo («Change») e a primeira coisa a fazer é inicializar apenas reis e torres ou só reis).

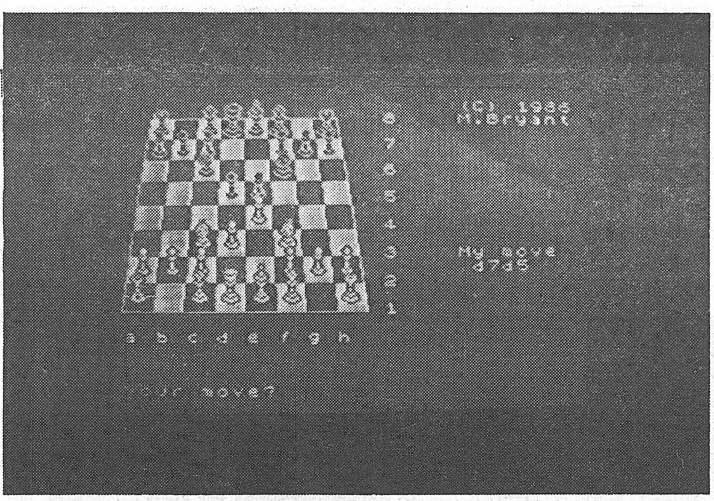
Vejamos agora os modelos, começando pelo MODO P (sem «change»): as teclas «B», «C» e «X»,juntamente com «0» a «7» permitem mudar, respectivamente, as cores do BORDER, PAPER e INK. A tecla «O», juntamente com «1», «2», «3» ou «4»,, Faz mudar a perspectiva do tabuleiro. A tecla «S», juntamente com «1»I, «2», «3» ou «4», permite, respectivamente, listara as jogadas até ao momento, usar o tabuleiro bidimensional, usar o tabuleiro 3D com peças Staunton, usar o tabuleiro 3D com peças Lewis note-se que se se pode fazer esta mudança em qualquer altura do jogo). A tecla «Q», também juntamente com «1» a «4», dápara ver jogadas de 1 A 15, de 16 a 30, 31 a 45 ou de 45 a 60, mas, para isso, é necessário estar na posição «S+1».

Estando neste modo, e para mudar para outro modo, tecla-se «M» juntamente com «1», «2» ou «3», para entrar, respectivamente, nos modos G, P e S.

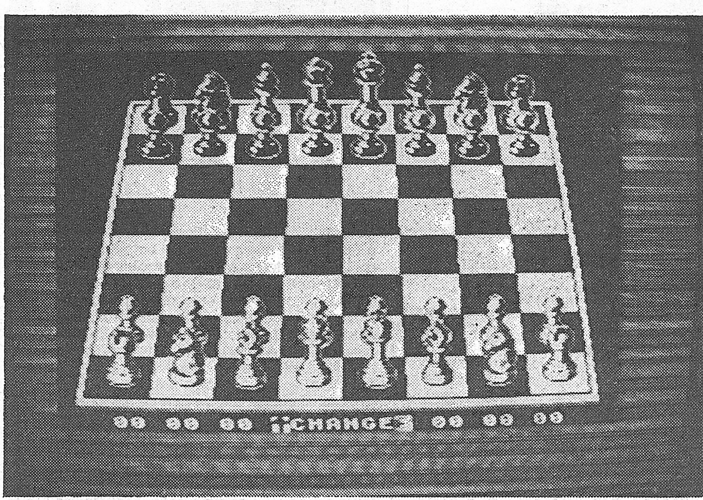
O MODO G é de jogar e teclando «J+1» usa-se o cursor, em que «1»/«2» é esquerda/direita e «3»/«4» é baixo/cima. Teclando «K» sai-se do modo-cursor e usam-se as notações algébricas, indicando as coordenadas das peças e do movimento, como E2-E4.

O MODO G permite fazer SAVE e Load (com «S» mais «8» ou «9», respectivamente, e ainda: «T+1» e «T−» indicam o *user program*para os jogadores 1 ou 2; «T+3 indica o jogador ue começa e «T+4» faz*reset* dos relógios; «A» «C», juntamente com números de 1 a 7 e 1 a 6, respectivamente, indicam níveis do jogo, e outros níveis *(blitz, balance, beginner)* são designados por «B» mais «1», «2» ou «3»; as teclas «Z» e «X» permitem, respectivamente, recuar ou avançar uma jogada; a tecla «R», premida com «1» a «5», faz diminuir as horas das pretas, e com «6» ou «0» aumenta, ao passo que a tecla «W», com os mesmos números, faz a mesmo para as brancas. *Para sair deste modo,* tecla-se «M» e «2».

Nó MODO P podem posicionar-se peças, indicando com «W» ou «B» se são brancas ou pretas e, depois, quais as peças («R», torre, «N», cavalo, «B», bispo, «Q», rainha, «P», peão, «K», rei), e finalmente as suas coordenadas (Ex: WQ-E2/BR-H8). Para limpar uma casa do tabuleiro introduzir «S» e a respectiva coordenada, por exemplo, S-A4.



COLOSSUS CHESS — Um xadrez que surge em má altura



PSI CHESS — Um dos melhores programas do género

Qualquer dos jogos é recomendável, embora as nossas preferências vão para o último, mas, de qualquer forma, caberá aos bons jogadores de xadrez decidir.

Género: Simulador
Gráficos (1-10):*(Psi)*; 5 (Colossus)
Dificuldade: Variável
Conselho: Comprar ambos

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.° — Paper Boy
2.° — Ace
3.° — Psy Chess
4.° — Dan Dare
5.° — TP Racer
6.° — Kung-Fu Master
7.° — Jack The Nipper
8.° — Teatro Europa
9.° — Ghosts'n Goblins
10.° — Stainless Steel

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

DIAS FELIZES EM PROGRAMA INFELIZ

TÍTULO: The Happiest Days of Your Life
MÁQUINA: Spectrum

Ser original em jogos de computador não é muito fácil, mas há sempre quem tente, e muitas vezes com bons resultados. Noutros casos, a sensação do «já visto» é imediata e, apesar de um programa bem elaborado, a rejeição é quase automática. É o que se passa com **The Happiest Days of Your Life**, da **Firebird**, uma editora que nos habituou a melhores entretenimentos e que chega aqui tarde de mais e nem por isso da melhor maneira.

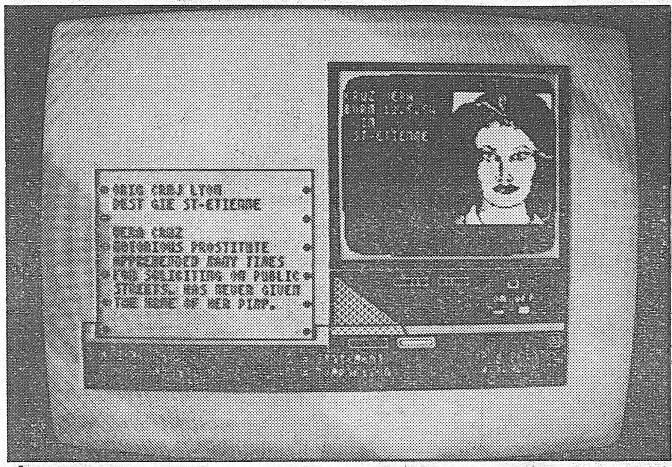
A história passa-se num colégio, onde roubaram a carteira ao director, e o personagem que controlamos está sob suspeita. Não foi ele, claro, e tem que provar a sua inocência, encontrando a carteira e usando ainda umas fotografias para reforçar a sua posição.

Todo o esquema de jogo lembra a saga Wally, particularmente o último, com o aluno suspeito a percorrer salas, recolher objectos (só pode transportar dois de cada vez), trocá-los por outros ou levá-los para outro local, tudo isto até, esperemos, alcançar os seus objectivos. A escola é esquisita e tem algumas salas que não esperaríamos encontrar, sendo povoada de «monstros» que fazem os possíveis por impedir o aluno de alcançar os objectos de que necessita. O aluno «apanha» os objectos passando sobre eles e, se não quisermos que o faça, teremos que fazê-lo saltar. Convém, por outro lado, fazê-lo comer. Tudo neste jogo se assemelha aos **Wallies**, inclusive os gráficos, com desvantagem para **Happiest Days**.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Evitar ou comprar com reservas

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

«VERA CRUZ» Crime num mundo sórdido



TÍTULO: L'Affaire Vera Cruz
MÁQUINA: Spectrum

Imaginar as dificuldades de uma investigação policial, depois de jogar **Vera Cruz**, estará ao alcance de qualquer leitor, mas mais difícil será levá-la a bom termo, porque nem todos têm alma de **Poirot, Maigret** ou **Sherlock Holmes** ou, se quisermos, do novo sargento-detective, que acaba de ser nomeado para o departamento criminal de Saint-Étienne, no Loire, França. O jogo é também de origem francesa e a versão vendida entre nós é a inglesa, feita para Spectrum, já que a original se destinava ao Amstrad, e de computadores se trata também nesta investigação, sendo essa, talvez, a maior dificuldade que enfrentamos.

Note-se, todavia, que a rede policial francesa de computadores **Diamond**, é apenas um auxiliar (?) na investigação (e se metemos atrás o ponto de interrogação boa razão temos, como os leitores descobrirão!). Essencialmente, o que é preciso é uma boa dose de observação e intuição, além da capacidade de avaliar pormenores **para além** do que aparentam: o comissário **Maigret** faria aqui falta...

Essencialmente, trata-se de investigar um crime disfarçado de suicídio. À partida, temos um corpo, o de **Vera Cruz**, uma prostituta já conhecida da polícia, que aparece morta no seu apartamento do edifício **Forest**. Foi o encarregado do prédio que a descobriu e na sua primeira informação à polícia diz que ela parece ter sido morta com um tiro de caçadeira, mas, quando o sargento chega, é uma pistola que vê caída no chão, ao lado do cadáver.

O jogo carrega em duas partes e a primeira mostra, precisamente, o cenário do crime (parar o gravador, quando aparecer este **screen**). O sargento não pode tocar em nada, mas dispõe de uma máquina fotográfica, com a qual identifica todos os elementos, visíveis ou não no «écran», graças ao seu **zoom**. O corpo jaz no chão, com uma mancha de sangue a sujar a alcatifa, do lado esquerdo há uma bolsa, à direita, a pistola, em primeiro plano vê-se uma mesa com diversos objectos: tabaco, fósforos, um cinzeiro, uma mensagem supostamente assinada pela defunta. Se procurarmos bem, encontramos uma cápsula de bala, e mais ainda, mas isso caberá a todos vós, aspirantes a detectives. Um conselho: esquadrinhem tudo com o cursor (usar as teclas de cursor e «Space» para disparar a máquina, sem esquecer que o diário necessita de duas fotografias...).

Terminada esta fase, teclando «Enter» conduz-nos à seguinte (com possibilidade de voltar atrás), mas é bom que não se tenham esquecido de tomar devida nota de tudo quanto viram, tanto mais que, ao chegarem à esquadra, a primeira coisa a fazer é, precisamente, escrever um relatório, indicando tudo o que descobriram. Isto faz-se, no entanto, depois de carregar a segunda parte, teclando «Enter» de novo e pondo o gravador em funcionamento (no «écran» diz para meter o lado 2 da cassete, mas, na que adquirimos, vem a seguir, que é mais prático).

Uma vez na esquadra, muda o **screen** e temos à nossa frente um terminal de computador, onde começamos por escrever o relatório, mencionando o que encontramos e deixando um espaço entre cada objecto ou facto. Seguidamente, podemos iniciar a investigação e, aqui, as coisas começam a complicar-se! Conforme vem indicado no «écran», temos ao nosso dispor vários comandos, incluindo «P», que é óptimo para quem dispõe de um **printer** (dá para imprimir todas as nossas acções e tudo o que aparece no «écran»), e «A», de **Arrest** (prender), que só deve ser usado quando tivermos a certeza de quem foi o assassino. Aí podemos talvez começar pelo comando «E» **Examination** (observador), que nos permite examinar várias coisas, desde exames grafológicos a autópsias, e assim ficamos a saber que **Vera Cruz** foi morta por um projéctil de grande calibre, que lhe perfurou um pulmão e o coração. Se quisermos ouvir o depoimento de alguém, teclamos «S», mas aí temos que indicar o nome da pessoa e o local onde pode ser encontrada, e escolhendo «C» podemos comparar provas e factos surgidos de depoimentos, como um alibi, por exemplo. Um polícia, no entanto, não trabalha isolado e, para saber o que lhe convém, deverá enviar mensagens para diversos sítios, teclando «M», mas, para isso, terá igualmente de saber a quem se dirigir e o que perguntar. Claro, não é?

A rede **Diamond** permite-nos comunicar com diversos serviços, mas nem sempre isto é fácil. Por exemplo, pedindo informações sobre a pistola, saber-se-á que foi roubada em Clermont e que foi visto um BMW, mas a testemunha apenas fixou a última parte da matrícula. Como conseguir a matrícula completa? Talvez outra testemunha o saiba... E esquadras de polícia noutras cidades próximas, como St. Galmier, Clermont, talvez saibam alguma coisa, mas, para isso, é preciso saber como contactá-las. E, para ajudar quem não disponha de instruções, diremos que GIE, seguido do nome da esquadra, e com «Information on...» poderá dar resultados. Também o código BDRJ, seguido, por exemplo, de Saint-Étienne ou outra localidade possibilita informações, o mesmo sucedendo com o serviço de coordenação de informações, acessível com o código CRRJ e o nome da cidade (Lyon), enquanto o código PREF e o nome da localidade, seguido da área do mapa indicará o possuidor de um veículo (por exemplo, PREF Saint-Étienne e, depois, IDENTIFICATION (n.º de matrícula, AA 42, sendo este último o número de Saint-Étienne). Mas poderemos também querer contactar outras esquadras de polícia pelo código CIAT (seguido de MARSEILLE, por exemplo) ou prisões, pelo código PRIS, seguido do nome da prisão, como Beaumettes ou St. Paul). Note-se que, ao teclar «M», aparece no **screen** secundário do computador de jogo, ao alto, DEST, seguido de traço: é aí que teclamos o código de destino, carregando depois em «Enter»; após um ou dois segundos, no visor desse «écran» aparece outro traço, para podermos dar início à mensagem.

Como investigação policial e jogo para «puxar pela cabeça», **Vera Cruz** é excelente, a fazer lembrar um pouco o esquema da primeira parte de **The Fourth Protocol**, com gráficos simples, mas concebidos com muito cuidado no pormenor, designadamente nos «retratos» dos ficheiros de polícia e no **screen** inicial. Tem apenas uma desvantagem, e grande, que é a impossibilidade de fazer LOAD para continuar em «sessão» posterior, e a **Infogrames** deveria ter previsto esta opção num jogo desta natureza. Claro que não vem daí grande mal ao mundo, se tomarmos nota de tudo, mas seria mais «simpático».

GÉNERO: Aventura
GRÁFRICOS (1-10) : 7 quando aparecem
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: Não perder

Pokes & Dicas

ABRIMOS hoje com *dicas* várias e dividindo uma das contribuições em duas partes: pela parte de informações, como para outras que se seguirão, temos uma longa carta de *Pedro Manuel Figueiredo*, 15 anos, de Oliveira de Azeméis, em que um dos jogos focados é *Heavy on the Magick;* quanto aos mapas, publicamos os enviados por *Jorge Miguel Amaral Pinto*, de Lisboa, que desta vez mandou os dos níveis 2, 3 e 4 (o mapa do nível 1, também de sua autoria, foi dado na nossa edição de 17 de Outubro).

Jorge mandou também umas dicas para este jogo, que são as seguintes: para invocar deuses, usem estes nomes, um de cada vez, claro: *Astarot*, que tem o poder de teletransporte para o local que se indique; *Magot*, que sabe a localização de cada objecto que nomearem; *Belezbar*, que sabe a verdadeira natureza dos objectos que nomearem; *Asmodee*, com o qual é preciso ter cuidado. Usar *blast* para *ghots, goblins, wraits, trolls* e *wyverns*. Falar com *Apex, guards, phoenix, Rabak* e *doors*.

Nunca esquecer de apanhar o pão (*loaf*) depois do *Grimoire* (seguir deste para E,E S,E), para terem energia. Se quiserem ter tudo a 99, inclusive a sorte, consigam pelo menos uma das características; depois de carregarem no 5 e abortarem, teclem 6 e comecem a fazer o que se deve no início do jogo (*Grimoire,* pão); depois de energia e perícia a chegarem a 99, teclem 6, o que fará os valores mudarem.

Mais Magick

E agora a dica do *Pedro*:

Para chegar à saída (*Collodon's Pile*), seguir estes passos:

1 — Apanhe o Grimoire
2 — E,N,N,E,E,E
3 — «Door, Silence»
4 — N (Agora deverá ser Zelator)
5 — S,W,W,W,N,E
6 — Blast, Blast, Blast (ou as vezes que fôr preciso)
7 — N, NE
8 — Pick up Nougat
9 — SE,S,S,SW,SE
10 — Blast, Blast, Blast (ou as vezes que for preciso)
11 — Pick up Scroll, Transfusion, Transfusion
12 — NW,NE,N,N,NW,SW,S,W,W
13 — Blast, Blast, Blast (ou as vezes que fôr preciso)
14 — Pick up Clasp (isto permitirá caminhar através do fogo)
15 — E,S,S,E,E,E
16 — Pick up Scroll
17 — W,W,W,N,N,E,N,NE,SE,N,S,W,SW,SE
18 — Examine table
19 — Pick up Nugget, Droop Nougat (com isto podem matar os lobisomens, apenas passando por eles).
20 — NW,NE,W,N,SW,SW,E,S,S,NW
21 — «Door, Wolf»
22 — N,NW,W,W,S,E,E
23 — Pick up Garlic, Pick up Bag
24 — W,W,N,E,NE,SE,NE,SE,SW,E NE,E,S,S
25 — Pick up Loaf, W
26 — «Door, Lunacy»
27 — N, Drop Clasp, Pick up Key
28 — SW,W,AW,S,S,NW
29 — Examine Table, Drop Key
30 — N,W, Examine Table, Drop Bag
31 — N,SW,SE,SW,E
32 — Examine Chest, Pick up Slat
33 — W,NE,W,N,N, Pick up Key, E,S,SE,NE
34 — Drop Slat
35 — SW,N,N,NE,E,NE,S,E,N,N,W,SW,W ,NE,NW,SW,NW,W
36 — Pick up Key
37 — E,SE,NW,SE,SW,E,NE,E,S ,S,W,N,SW,W,SW,S,S,NE
38 — Examine Table, Drop Key
39 — SW,NW,N,W, Right, Pick up Bag
40 — E,S,SE,NE
41 — Drop Nugget, Drop Garlic
42 — SE,E,Right, Drop Bag, N,SE,S,S,W
43 — W,W, Left, Drop Key
44 — N,SW,W
45 — «Door, Eleven», N (feito isto você está na saída em *Collodon's Pile*)

Quarto Protocolo

Também de Pedro, estas *dicas* para *The Fourth Protocol* (II parte):

a) Em Oxford Street West, entre no Boots e compre uma máquina fotográfica no valor de £50. Tenha a certeza de ter o dinheiro extra da tesouraria antes da compra ou estragará tudo.

b) Não leve muito peso (muita carga) quando for a Dover; por exemplo, não leve o «Aqualung», pois, se o tentar usar, ficará queimado; por isso deixei-o no seu novo escritório. Um carro da polícia vai encontrar-se consigo no parque de estacionamento em Dover.

c) Depois de ver os «Metal Disks» e tentá-los tirar da esquadra da polícia, vocé terá de arranjar um substituto. Fora da esquadra vá para West, N, e para o ferreiro («Ironmongers»). Aqui você poderá comprar, «Washers» (rodelas de metal). Deixe esta na sala de entrevistas e apanhe os «disks».

d) Ainda em Dover e fora da esquafra da polícia, podem ir para East e South, que encontram uma chave de fendas («Screwdriver»), mas não sei para que serve.

e) Regresse a Londres e vá ver Dafydd Wynne-Evan na Universidade. Ele vai-lhe dizer que os «disks» são gatilhos para uma bomba atómica e com isto dá alguma escrita ilegível e uma nota, ilustrando isto, você terá de deixar os «disks» lá.

f) Vá a Heathrow, onde um guarda da segurança o alertará para alguns dos membros da Imprensa da Europa Oriental. Tire uma fotografia com a máquina que comprou e descobrirá que existe um suspeito entre eles. Por isso, você terá de descobrir se há um espião entre eles.

g) Aqueles que tentaram obter informações de Blodwyn terão descoberto que é preciso ir primeiro a «C» (pessoa). Desta vez não é excepção. «C», por sua vez, aconselhar-vos-á a ir a «Barbican» comprar flores.

h) Alguém que se tenha aventurado a ir a «Barbican» terá descoberto que é um labirinto de ruas; não vos posso dar movimentos exactos neste labirinto, porque:

1) A florista pode ser encontrada indo para Sul numa rua de sentido único e pagando-lhe 10 libras pelas flores.

2) Ao longo das vossas aventuras irão encontrar diferentes pessoas. Um dos primeiros será um guarda que lhes dirá para seguir um guia; também vão encontrar um vadio («tramp») que, na realidade é um espião disfarçado.

3) Ao longo de uma rua de sentido único, indo para west, encontrarão uma loja vendendo todo o tipo de coisas. Na sua colecção você vai encontrar o único meio de escapar deste labirinto — um guia — que você tem de comprar por £10.

4) Atenção! Não use o guia até ter comprado as flores. Quando você entrar no Metro, o guia será dado a um turista perdido.

5) Quando tiver comprado as flores e escapado do labirinto você deve voltar a ver o «C».

i) Quando tiver regressado para ver o «C» ele guiá-lo-á até Blodwyn. Blodwyn por sua vez dirá que entre as pessoas fotografadas há um espião de nome Winkler. «C» então pedir-lhe-á que tome conta dele.

j) Regresse a Heathrow. Desta vez use o «Bug». Você irá desajeitadamente embater em Wikler. Não há necessidade de fazer mais nada. O computador ira simplesmente fazê-lo seguir o espião, usando o receptor. Quando isto acabar, você estará em «Faslane Estate» que de novo é um labirinto. Mas, desta vez você terá uma percentagem de 88% ou à volta disso.

k) Depois de um bocado de aventura você irá dar ao lado Este do condado («Estate») onde há um guarda. Ele irá perguntar para onde quer ir. Você agora terá de escolher as coordenadas da área para onde quer ir e ele primeiro dirá o que há lá.

É aqui que eu acabo. Há uma coordenada interessante em C1, onde existe uma fábrica com algo relacionado com pesquisa atómica ou qualquer coisa parecida. Qual o próximo passo? O computador diz para ir para a parte 3, mas ainda faltam 12%!

Quanto à III parte do *Protocolo*, Pedro diz o seguinte:

1) O armazém para onde devem ir é Tiptree

2) Escolham pistolas automáticas «Browning» e granadas para todos os homens, excepto Valentine. Para ele escolher uma «Wingmaster» abre-portas.

3) Comecem com todos, os homens no quarto E.

4) (Bilbow) Bomb North=(Pull Pin, Throw Grenade, N).

5) Movimentem todos os homens para Norte.

6) (Valentine) Shoot Door.

7) (Grant) Bomb South, South, Bomb West.

8) (Bilbow) South, West, Bomb South.

9) (Cromwell) South, West, Bomb West, West, Bomb South.

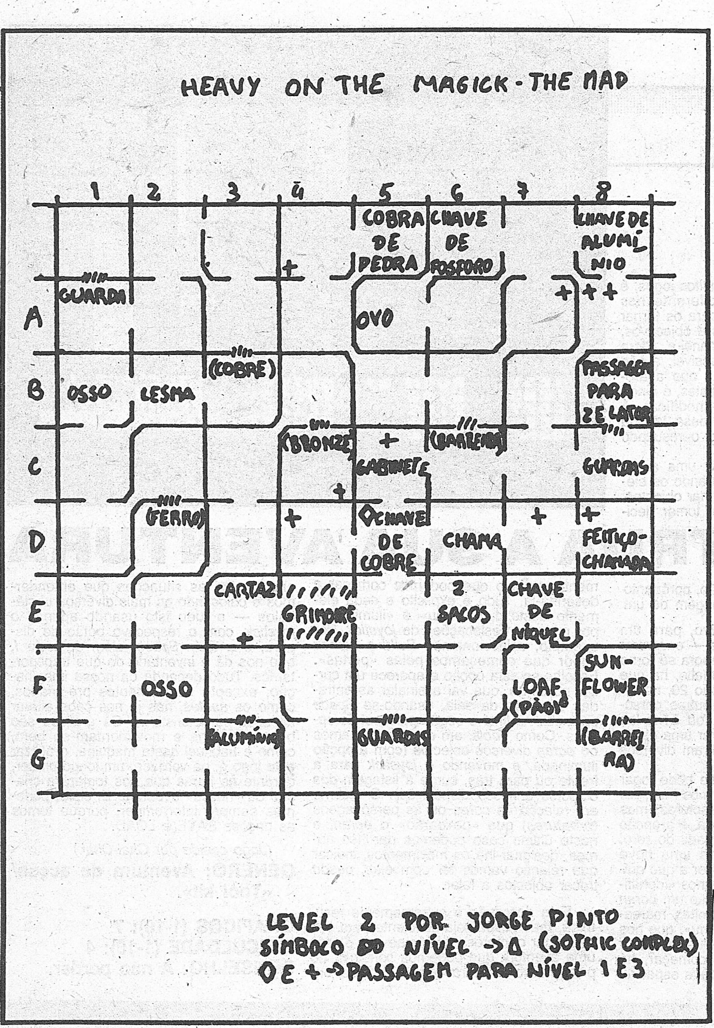
10) (Stuart) South, West, West, Bomb North, North, Bomb East.

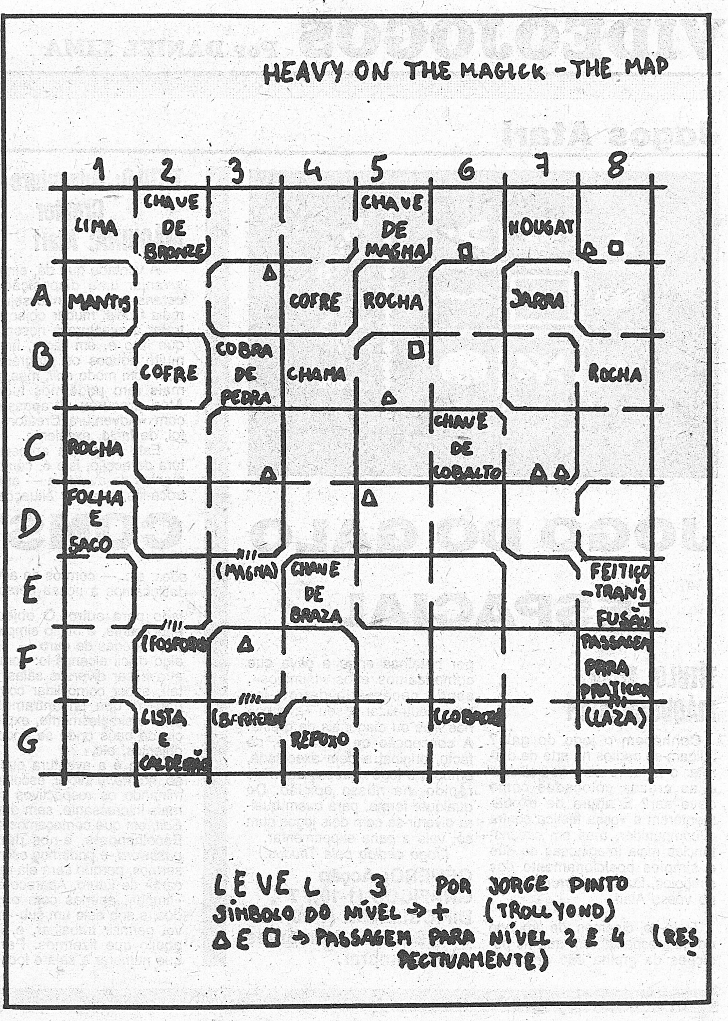
11) (Humbar) South, West, West, North, East, Bomb North, North, Bomb West.

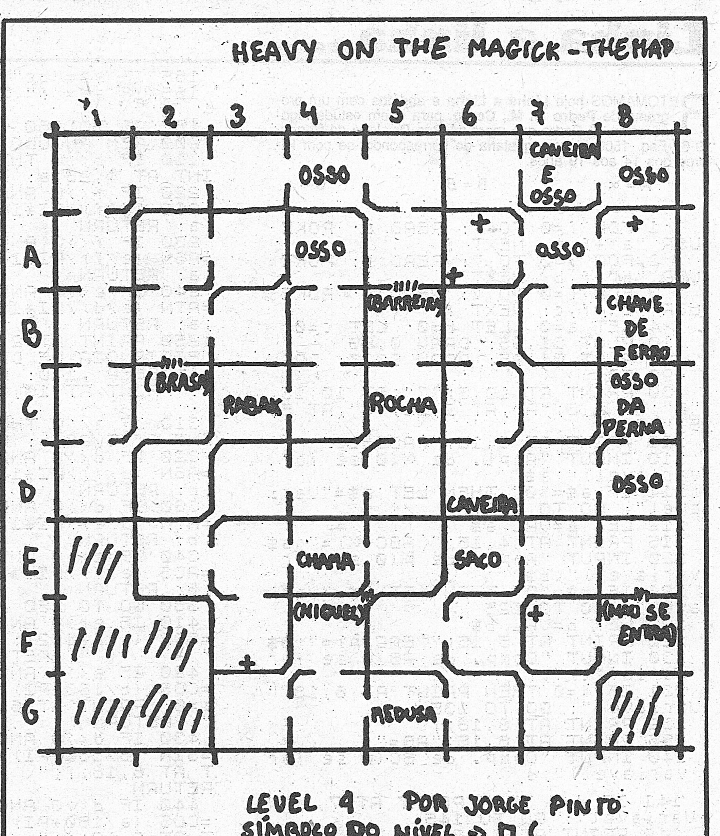
12) (Valentine) North; Examine Cabinet; Use Key; 12Ø51987.

13) Press Key; RYG.

14) Cut Wire; R — agora espera que o tempo se esgote...







Nesta *dicas* de Pedro, sobretudo as relativas à II Parte, encontramos apenas uma falha, que é estarem incompletas quanto à parte inicial do jogo. Ele esqueceu-se de dizer, por exemplo, que a personagem começa no seu escritório, que vai abandonar para ir para outro departamento dos Serviços Secretos. Aí, ele deve recolher algumas coisas, que lhe farão falta, designadamente da sua secretária, cuja gaveta está fechada (mas ele tem a chave), e ainda um microcomputador portátil. Há ainda documentos que pode ver, mas, lembrem-se, ele não poderá levar nenhum papel para fora do edifício, ou será preso à saída. Para usar o elevador, usem a palavra de passe que foi dada no final da I Parte. Visitam o ex-chefe, Harcourt-Smith, no seu gabinete, noutro piso, porque este tem uma informação útil, que convém fixar logo, dado que ele não a repete. No Metro, comprem sempre bilhete, conforme já dissemos uma vez, e comecem por dirigir-se ao novo serviço da personagem.

Alguns *pokes* úteis

Ficaram longas as *dicas*, e vamos agora aos *pokes*, começando pelos enviados por *João Pedro Rodrigues*, de Lisboa, que, por sua vez, gostava de vida infinitas para *Sir Lancelot, Tantalus, Pac-Man*, além dos códigos de *Tau Ceti* e como passar de nível em *Riddler's Den*, bem como indicações para *Frankie Goes to Hollywood*. Quanto a *pokes*, mandou:

— BENNY HILL — POKE 34957,42
— RASPUTIN — POKE 41328,Ø a 4133Ø,Ø
— CYLU — POKE 37915,Ø
— MAGIC CARPET — POKE 2953Ø,Ø

Rui Miguel F. Romão, do Barreiro, enviou os seguintes:

— ATTACK OF THE KILLER TOMATOES — POKE 25823,Ø
— SPINDIZZY — POKE 51143,99
— EQUINOX — POKE 41913,68 — POKE 41914,Ø
— SPIKY HAROLD — POKE 34813,Ø
— PHANTOMAS I — POKES 4672Ø,58; 46723,58; 44819,Ø; 45996,Ø
— PHANTOMAS II — POKES 266Ø6,Ø; 28452,Ø; 29756,Ø; 31ØØ4,1

Rui, que quer trocas de correspondência e mora na Rua Cidade da Praia, 11, 1.º-Dt.º, 2830 Barreiro, quer ainda ajudas para *Sir Fred* e *Robin of the Wood* (o mapa) e *pokes* para *Spy Hunter, Movie, V* e *West Bank*.

Também aflito com *Robin* anda *Luís Miguel Marques Pardelinha*, de Lisboa, que mandou alguns *pokes*, de que publicamos estes:

— RUPERT — POKE 46374,Ø
— RAID OVER MOSCOW — POKE 46512,182
— ROCKMAN — POKE 32566,Ø
— PUD PUD — POKE 49287,Ø

Pedro Eduardo Figueiredo, de Lisboa, mandou uns materiais para *Linha a Linha* (mas já demos coisas do género e o objectivo não é bem esse) e dois programas:

— ACTION REFLEX

```
5CLEAR 27000
1Ø PRINT # 1; "PONHA A CASSETE DO PRINCÍPIO"
2Ø MERGE""
3Ø POKE 23988,54; POKE 23349,2Ø1
4Ø RANDOMIZE USR 23935
5Ø POKE 5Ø77Ø,Ø; POKE 5Ø771,Ø; POKE 5Ø772,Ø
6Ø POKE 5Ø964,Ø; POKE 5Ø965,Ø; POKE 5Ø966,Ø
7Ø RANDOMIZE USR 5ØØØØ
```

— JACK THE NIPPER

```
5 REM © SIGUE SIGUE SOFTWARE 1906
1Ø CLEAR 24999; LOAD "" SCREEN$: POKE 2375Ø,16
2Ø LOAD "" CODE: LOAD "" CODE
3Ø POKE 43521,Ø: RANDOMIZE USR 2Ø14Ø
```

Finalmente, e quanto a *pokes*, os de *Jorge Miguel Amaral Pinto*

— DEATH CHASE — POKE 37919,Ø
— LASER SNAKE — POKE 49447,Ø
— TIR NA NOG — POKE 342Ø2,2ØØ
— PAHRENHEIT 3000 — POKE 29818,Ø
— PROJECT FUTURE — POKE 27662,Ø
— ZORRO — POKE 53729,Ø

Para terminar, algumas respostas a leitores. *João Filipe* e *Ana Filipe Ferreira de Freitas*, e Nuno Miguel de Oliveira Santos, além de quererem ajudas para Costa Capers, *V, Batman, Fórmula 1, Killer Tomatoes* e *Zorro* (já demos vários destes, é questão de consultarem números atrasados), gostariam de saber como copiar jogos. Bem, o melhor é arranjarem um copiador como o *Omnicopy*, que é a maneira mais eficaz. Além disso, há jogos (poucos) que se podem copiar de gravador para gravador.

Para *Sérgio Paulo*, de Vila Franca de Xira, claro que podes mandar programas escritos à mão, desde que sejam legíveis. Quanto ao ZX-81, o melhor é consultares casas de microcomputadores um dia que venhas a Lisboa. Ele pede ainda — e esperemos que outro leitor a mande — uma rotina para usar 64 colunas no «écran».

Finalmente, *João Paulo Barroso*, do Seixal, quer saber como «abrir» jogos, que não admitem MERGE "". Bem, isso só com conhecimentos de código-máquina ou usando rotinas próprias, como as que publicamos periodicamente, mas estas também não entram em todas as versões.

E é tudo por hoje, continuaremos para a semana com mais *pokes*.

---

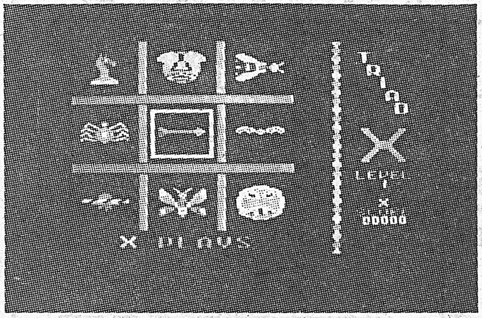
* NOTA: A tabuinha (*SLAT*) mata os *CYCLOPS*.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Jogos Atari



JOGO DO GALO ESPACIAL

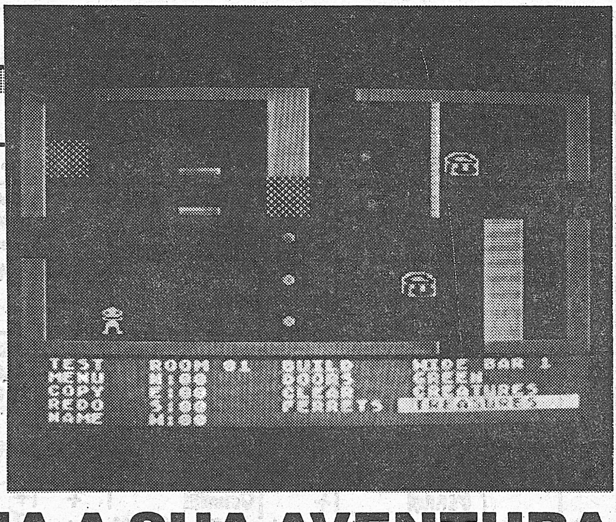
TÍTULO: Triad
MÁQUINA: Atari

Conhecem o jogo do galo? Julgam-se peritos na arte de derrotar o parceiro com as bolinhas e as cruzes colocadas como deve ser? É altura de experimentarem a vossa táctica contra o computador, mas em circunstâncias mais imaginosas do que o simples posicionamento dos símbolos, fazendo correr «Triad» no vosso Atari.

Trata-se, digamos, de um jogo do galo espacial, em que as posições da grelha são definidas por batalhas entre a nave que comandamos e os «inimigos», sendo necessário derrotá-los para neutralizar o seu «avanço» nas filas ou diagonais da grelha. A concepção de «Triad» é, de facto, original e bem executada, embora o jogo devesse ser mais rápido, na nossa opinião. De qualquer forma, para quem queira divertir-se com dois jogos num só, vale a pena experimentar.

(Jogo cedido pela Triudus.)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 3
CONSELHO: Ver antes de comprar.



CONSTRUA A SUA AVENTURA

TÍTULO: Adventure Creator
MÁQUINA: Atari

A vontade que dá, em muitos jogos, é arranjar uma disposição diferente nos *écrans* que mais não seja para os tornar mais fáceis, mudar objectos e objectivos, tratar a aventura à nossa maneira. Claro que isso é, em regra, impossível, e são muito poucos os programas que aparecem com modo *edit*, mas, nestes, é ainda mais raro podermos tudo modificar. A Atari procurou ultrapassar essa lacuna com «Adventure Creator» e o resultado foi, de facto, excelente.

Este programa apresenta uma aventura de acção, isto é, combinando os elementos da aventura — apanhar objectos, trocá-los, resolver situações, tomar decisões, etc. — com os de acção, porquanto deslocamos a nossa personagem de um lado para outro. O objectivo, para um principiante, é muito simples — encontrar 950 moedas de ouro —, embora se torne algo difícil alcançá-lo: com efeito, há que atravessar diversas salas (são 20, no total), saber como lidar com outras personagens que encontramos, ou evitá-las pura e simplesmente, explorar uma espécie de baús onde se encontram diversos objectos, etc.

Esta é a aventura que se pode jogar se, no *menu* inicial, escolhermos *Play*, iluminando os respectivos caracteres, mas mais interessante, sem dúvida, é a opção *Edit*, em que começamos a partir do zero. Escolhendo-a, é-nos pedida uma nova *password*, e podemos escrever a que quisermos, porque será ela que nos «identificará» de futuro. Aparece então um *écran* «limpo», apenas com os limites marcados, e sob este um sub-«menu», que nos vai permitir trabalhar, e, inclusive, testar aquilo que fizermos. Para começar, há que numerar a sala e localizá-la espacialmente, após o que podemos começar a desenhá-la. Tudo é explícito e cada elemento deste sub-«menu» é «iluminado» por meio de deslocações do *joystick*. Por exemplo, seleccionamos *Build* e vamos supor que começamos pelas «portas». Escolhe-se esta opção e aparece um cursor no *écran*, que vai assinalar as entradas e saídas da sala, usando-se *Space* para sair no final e seguir para outras opções. Como *Tools*, em que posicionamos no *écran* diversos objectos (com a opção iluminada, e movendo o *joystick* para a frente ou para trás, surge a listagem dos objectos à nossa disposição). O mesmo em relação às cores ou às personagens (*creatures*) que «povoarão» o *écran*, e neste último caso podemos dar-lhes nomes, designar-lhe os movimentos, indicar que relação vamos ter com elas, desde trocar objectos a falar.

Esta descrição é extremamente resumida, mas talvez seja suficiente para vos despertar o interesse. Note-se que é toda uma aventura que podemos construir, do princípio ao fim, através de 20 salas, criando nelas as situações que entendermos e colocando os mais diversos obstáculos — e tudo isto usando apenas o *joystick*, com o respectivo botão de disparo, e a tecla *Space*, além da tecla *I*, que nos dá o inventário do que transportamos. Tudo depende da nossa imaginação, excepto os elementos pré-criados, como os *sprites*, nas já nos cabe alterar as suas características. Os gráficos são bastante bons e movimentam-se bem, como é habitual nesta máquina, e utilizar este jogo é, na verdade, um longo prazer, durante as horas que nos tomará a criação da «nossa» aventura. E, claro, podemos sempre interromper, porque temos as opções SAVE e LOAD.

(Jogo cedido por Chai-Chai.)

GÉNERO: Aventura de acção/ «Tool kit».

GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 4
CONSELHO: A não perder.

Linha a linha...

RETOMAMOS hoje **Linha a Linha** e abrimos com um programa de **Pedro M. M., Couto**, para quem estuda trigonometria. O Pedro que mora na Rua Dr. João de Barros, 19-6.º-Esq. 1500 Lisboa, gostaria de corresponder-se com leitores dos 14 aos 19 anos.

A = ∝ B = *B* C =

```
   1 FOR f=0 TO 7: READ a· POKE
USR "a"+f,a. NEXT f
   2 FOR f=0 TO 7: READ b: POKE
USR "b"+f,b  NEXT f
   3 FOR f=0 TO 7: READ c· POKE
USR "c"+f,c: NEXT f
   4 LET a=0  LET b=0· LET c=0
  10 PLOT 31,95: DRAW 0,50
  20 PLOT 31,95: DRAW 90,0: DRAW
 -90,50
  30 PRINT AT 10,3;"C";AT 10,15,
"B";AT 2,3;"A",AT 9,12,"∝",AT 5,
5;"β"
 100 PRINT AT 3,15."∢ ACB=90"
 110 INPUT "Ampl. de ∝(0 se for
variavel)";a$
 111 IF a$="0" THEN LET a$="Vari
avel": GO TO 115
 112 LET a=VAL a$
 115 PRINT AT 4,15;"∢ ABC(∝)=";a$
 120 INPUT "Ampl. de β(0 se for
variavel)",b$
 121 IF b$="0" THEN LET b$="Vari
avel": GO TO 125
 122 LET b=VAL b$
 125 PRINT AT 5,15;"∢ BAC(β)=";b$
 130 INPUT "Comp. de AB(0 se for
variavel)";f
 131 IF f=0 THEN PRINT AT 6,18,"
Variavel": GO TO 135
 132 PRINT AT 6,18;f
 135 PRINT AT 6,15;"AB="
 140 INPUT "Comp. de BC(0 se for
variavel)";d
 141 IF d=0 THEN PRINT AT 7,18;"
Variavel": GO TO 145
 142 PRINT AT 7,18;d
 145 PRINT AT 7,15;"BC="
 150 INPUT "Comp. de AC(0 se for
variavel)";e
 151 IF e=0 THEN PRINT AT 8,18;"
Variavel": GO TO 155
 152 PRINT AT 8,18;e
 155 PRINT AT 8,15;"AC="
 160 INPUT "Qual o valor que que
r saber(ABC,BAC,AB,AC,BC,f(FIM)?
",s$
 161 IF s$="abc" THEN GO SUB 200
 162 IF s$="bac" THEN GO SUB 300
 163 IF s$="ab" THEN GO SUB 400
 164 IF s$="ac" THEN GO SUB 500
 165 IF s$="bc" THEN GO SUB 600
 166 IF s$="f" THEN CLS : GO TO
4
 167 GO TO 160
 200 REM ANGULO ABC
 210 IF b<>0 THEN LET a=90-b: PR
INT AT 4,23;a: RETURN
 220 IF f<>0 AND d<>0 THEN LET a
=ACS (d/f)/PI*180: PRINT AT 4,23
;a: RETURN
 230 IF f<>0 AND e<>0 THEN LET a
=ASN (e/f)/PI*180: PRINT AT 4,23
;a: RETURN
 240 IF e<>0 AND d<>0 THEN LET a
=ATN (e/d)/PI*180: PRINT AT 4,23
;a: RETURN
 250 PRINT AT 21,0; FLASH 1;"INS
UFICIENCIA DE DADOS": FOR f=0 TO
 4: BEEP .1,0: BEEP .1,10: NEXT
f: PRINT AT 18,0; FLASH 0;"
                    " RETURN
 310 IF a<>0 THEN LET b=90-a: PR
INT AT 5,23;b: RETURN
 320 IF d<>0 AND f<>0 THEN LET b
=ASN (d/f)/PI*180: PRINT AT 5,23
;b: RETURN
 330 IF d<>0 AND e<>0 THEN LET b
=ATN (d/e)/PI*180: PRINT AT 5,23
;b: RETURN
 340 IF e<>0 AND f<>0 THEN LET b
=ACS (e/f)/PI*180: PRINT AT 5,23
;b: RETURN
 350 GO TO 250
 410 IF e<>0 AND d<>0 THEN LET f
=SQR (e↑2+d↑2): PRINT AT 6,18,f,
"              ": RETURN
 420 IF e<>0 AND b<>0 THEN LET z
=COS (b/180*PI): LET f=e/z. LET
z=0: PRINT AT 6,18;f;"
": RETURN
 430 IF d<>0 AND b<>0 THEN LET z
=SIN (b/180*PI): LET f=d/z: PRIN
T AT 6,18;f;"          ": LET z=0:
RETURN
 440 IF d<>0 AND a<>0 THEN LET z
=COS (a/180*PI): LET f=d/z: PRIN
T AT 6,18;f;"          ": LET z=0:
 RETURN
 450 IF e<>0 AND a<>0 THEN LET z
=SIN (a/180*PI): LET f=e/z: PRIN
T AT 6,18;f;"          ": LET z=0:
 RETURN
 460 GO TO 250
 510 IF f<>0 AND d<>0 THEN LET e
=SQR (f↑2-d↑2): PRINT AT 8,18;e,
"              ": RETURN
 520 IF d<>0 AND a<>0 THEN LET z
=TAN (a/180*PI): LET e=d*z: PRIN
T AT 8,18;e;"          ": LET z=0:
 RETURN
 530 IF d<>0 AND b<>0 THEN LET z
=TAN (b/180*PI). LET e=d/z: PRIN
T AT 8,18;e;"          ": LET z=0:
 RETURN
 540 IF f<>0 AND a<>0 THEN LET z
=SIN (a/180*PI): LET e=f*z· PRIN
T AT 8,18;e,"          ": LET z=0:
 RETURN
 550 IF f<>0 AND b<>0 THEN LET z
=COS (b/180*PI)· LET e=f*z. PRIN
T AT 8,18;e,"          ": LET z=0·
 RETURN
 560 GO TO 250
 600 IF e<>0 AND f<>0 THEN LET d
=SQR (f↑2-e↑2): PRINT AT 7,18;d·
 RETURN
 610 IF e<>0 AND a<>0 THEN LET z
=TAN (a/180*PI): LET d=e/z: PRIN
T AT 7,18;d;"          ": LET z=0
. RETURN
 620 IF e<>0 AND b<>0 THEN LET z
=TAN (b/180*PI): LET d=e*z: PRIN
T AT 7,18;d;"          ": LET z=0
: RETURN
 630 IF f<>0 AND a<>0 THEN LET z
=COS (b/180*PI)· LET d=e*z: PRIN
T AT 7,18;d;"          ": LET z=0
: RETURN
 640 GO TO 250
 650 STOP
9000 DATA 0,98,212,136,212,98,0,
0
9001 DATA 112,72,120,68,68,124,6
4,64
9002 DATA 16,32,64,128,128,64,32
,16
9998 SAVE "TRIG." LINE 1: PRINT
#0;"   REBOBINE A CASSETE E TECL
E": PAUSE 0: VERIFY "TRIG.": PRI
NT #1;"  O.K. A CASSETE GRAVOU B
EM.": PAUSE 300: STOP
```

Mais uma ajuda no Totoloto

Pedro José Saldanha, de Benfica do Ribatejo, mandou também um programa para o Totoloto, que a seguir se transcreve:

```
5 CLS : BORDER Ø : PAPER Ø : INK 6 : BRIGHT 1
1Ø PRINT AT Ø, Ø; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
2Ø PRINT AT Ø, 5; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
3Ø PRINT AT Ø, 1Ø; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
4Ø PRINT AT Ø, 15; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
5Ø PRINT AT Ø, 2Ø; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
6Ø PRINT AT Ø, 25; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
7Ø PRINT AT 1Ø, 13; "△△"; 1 + INT (RND * 45)
8Ø PRINT AT 11, 15;
"↑△△△△△△△△△△△△△△△△
△△△△△△△△△△△△△△△ Sup."
9Ø PRINT AT 2Ø, Ø; " Prima qualquer tecla para conti-
△△△△△△△△△ nuar"
1ØØ PAUSE Ø
11Ø GO TO 1Ø
```

NOTA: os triângulos indicam espaços.